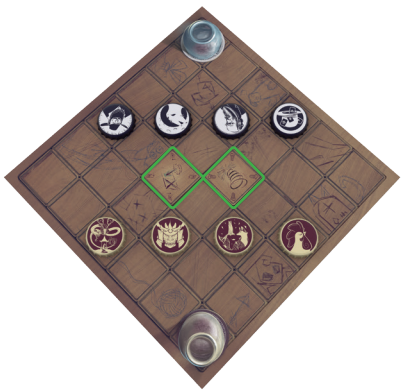
SODA POP MODULES

Top Cap

Ces deux types de tuiles vont modifier les règles de déplacement de toute Capsule démarrant son déplacement sur l'une d'elles.

Lors de la mise en place, placez deux tuiles du type choisi sur les emplacements indiqués sur l'illustration. Si vous souhaitez utiliser les deux types, mélangez les tuiles face cachée et placez-en deux aléatoirement.



Ralentir

Lorsqu'une Capsule démarre son déplacement sur une tuile Ralentir, sa distance de déplacement peut être réduite d'une case, tant qu'elle s'arrête sur une case inoccupée.

Bondir

Lorsqu'une Capsule démarre son déplacement sur une tuile Bondir, elle peut se déplacer par dessus autant de Capsules que désiré, tant qu'elle se déplace de la distance prévue et s'arrête sur une case inoccupée.

Forgenesis

Avant de sélectionner vos Créatures durant la mise en place, vous pouvez ajouter une ou ces deux Créatures à votre jeu.

Capacité passive

L'une de ces nouvelles Créatures induit le concept de capacité passive. Une Créature possédant une capacité passive ne peut jamais activer sa capacité. Ainsi, une telle créature ne peut que se déplacer une fois activée. C'est pour cette raison que les Créatures possédant des capacités passives ne sont jamais retournées, et ne possèdent donc pas de côté passif.

Chaque Créature passive possède une capacité qui peut être activée selon certaines conditions, et cette activation n'est pas optionnelle. Une capacité passive peut être utilisée plusieurs fois au cours d'un même tour.

Le Papillon **peut** copier une capacité passive. Cette capacité sera alors effective jusqu'à la fin du tour en cours.

Capacité de la Taupe

Déplacez la Taupe sur une case innocupée du plateau qui est orthogonalement adjacente à au moins une Créature alliée, et qui **n'est pas** orthogonalement adjacente à une Créature adverse.

Capacité de l'Escargot (passive)

Chaque case orthogonalement adjacente à l'Escargot est considérée comme glissante. Toute Créature se déplaçant sur une case glissante doit continuer son mouvement dans la même direction jusqu'à atteindre une case non-glissante. Si cette case est occupée, alors la Créature s'arrête sur la dernière case glissante. Une Créature peut ainsi sortir du plateau. Les capacités des Créatures ne sont pas affectées par les cases glissantes. Les bases ne peuvent jamais devenir glissantes.

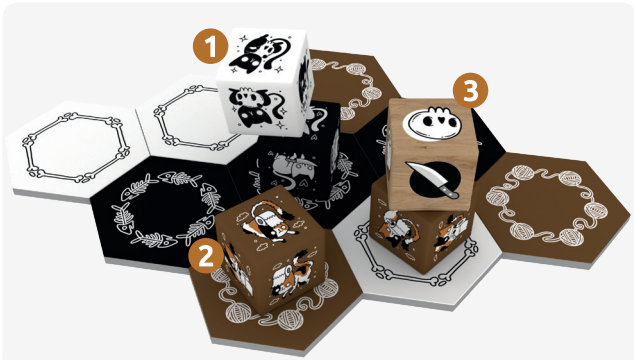
Cat-a-comb

Ces deux modules peuvent être utilisés ensemble ou séparément.

Cube Précieux

Au cours de la mise en place, remplacez l'un des cubes bruns par le cube Précieux et placez celui-ci comme un autre cube brun, face neutre (papier toilette) visible. Lorsqu'un joueur déplace le cube Précieux, il choisit l'orientation de celui-ci pour que l'un des trois signes (crane, couteau ou papier toilette) soit face visible.

Le cube Précieux est alors considéré comme étant un cube Chat de la couleur face visible. Ainsi, aucun cube de la même couleur ne peut être placé sur ou sous le cube Précieux.



Papier toilette

Au cours de la mise en place, les joueurs prennent le jeton Papier toilette de la couleur de leurs cubes.

Une fois par partie, un joueur peut décider de placer son jeton Papier toilette **au lieu** d'effectuer une action placer ou déplacer. Les jetons doivent être placés sur une tuile vide de la même couleur. Une fois placé, un jeton Papier Toilette ne peut en aucun cas être déplacé avant la fin de la partie. Les tuiles occupées par un jeton sont considérées comme **inexistantes** : aucun cube ne peut y être placé, et un joueur peut l'emporter en contrôlant les deux autres tuiles de cette couleur.

Lightseeker

Augmentez la complexité de la partie en ajoutant Roh, une créature magique. Après le premier déplacement placez Roh à l'emplacement laissé vacant par le premier joueur.

Les Cubes peuvent être roulés ou glissés sur la case de Rho. Dans ce cas, Rho est déplacé sur l'emplacement laissé vacant par le Cube déplacé. Puis, le joueur peut utiliser les capacités magiques de Rho afin de faire pivoter 1 Cube orthogonalement adjacent à ce dernier. Faites pivoter les Cubes de telle manière que leur face visible reste toujours la même, mais qu'il soit alors orienté dans l'une des trois autres directions.

Rho peut-être déplacé plusieurs fois lors d'un même tour.

Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.